

**PERANCANGAN *ZINE* DIGITAL GUNUNGAN  
GREBEG SEKATEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
BUDAYA UNTUK GENERASI MUDA YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN KARYA**

Oleh

**HILMY UBADILLAH IMANU**

**NIM: 1812512024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

**PERANCANGAN *ZINE* DIGITAL GUNUNGAN  
GREBEG SEKATEN SEBAGAI MEDIA INFOFMASI  
BUDAYA UNTUK GENERASI MUDA YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN KARYA**

Oleh

**HILMY UBAIDILLAH IMANU**

**NIM: 1812512024**

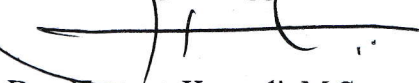
**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Dalam  
Bidang Desain Komunikasi Visual  
2024**

Proposal Tugas Akhir Perancangan:

**PERANCANGAN ZINE DIGITAL GUNUNGAN GREBEG SEKATEN  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI BUDAYA UNTUK GENERASI MUDA  
YOGYAKARTA**

Diajukan oleh Hilmy Ubaidillah Imanu, 1812512024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I /Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001 /NIDN 0009026502

Pembimbing II /Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19850103 201504 1 001 /NIDN 0030198507

Cognate /Anggota



FX Widyanoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001 /NIDN 0010077504

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 /NIDN 0003018706

Ketua Jurusan /Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

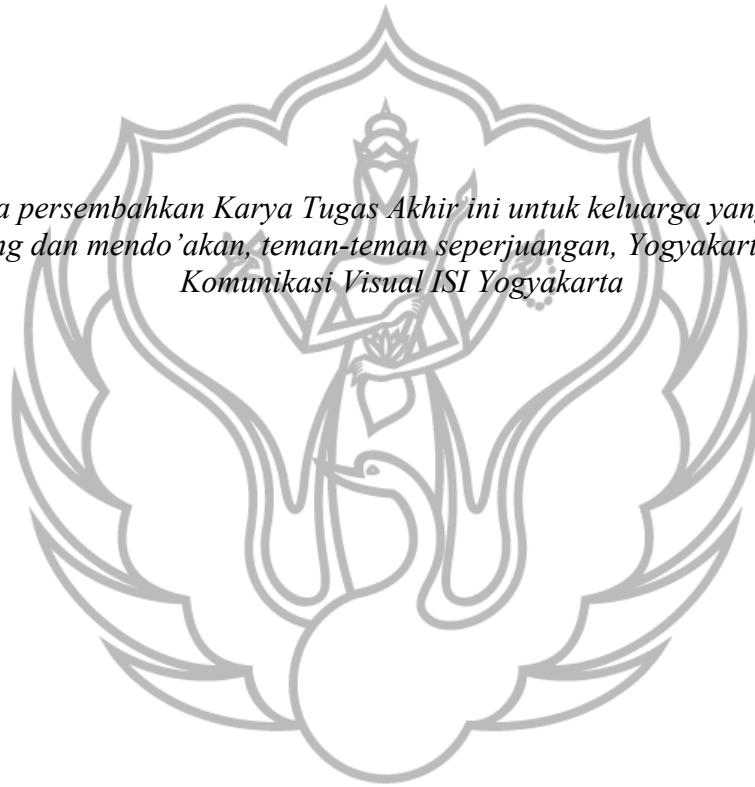
NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

*"Peran budaya adalah bentuk yang melaluinya kita sebagai masyarakat merefleksikan siapa kita, di mana kita pernah berada, di mana kita berharap."*



## PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan Karya Tugas Akhir ini untuk keluarga yang sudah mendukung dan mendo'akan, teman-teman seperjuangan, Yogyakarta dan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta*



**LEMBAR PERNYATAAN**  
**KEASLIAN KARYA**

Melalui surat pernyataan ini, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Hilmy Ubaidillah Imanu

Tempat, Tanggal Lahir : Batang, 20 Januari 2001

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 1812512024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Zine Digital Gunung Grebeg Sekaten Sebagai Media Informasi Budaya Untuk Generasi Muda Yogyakarta”** yang sudah diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S-1) pada Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dengan Program Studi Disain Komunikasi Visual merupakan karya asli, yaitu karya yang tidak menjiplak atau mencontoh karya orang lain, dan merupakan karya yang belum dipublikasikan ataupun diajukan sebelumnya.

Yogyakarta, 20 Januari 2024



Hilmy Ubaidillah Imanu





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos  
1210 Yogyakarta 55188 Telepon  
(0274) 384106, 379133, 373659  
Laman <https://lib.isi.ac.id>, email: [lib@isi.ac.id](mailto:lib@isi.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Hilmy Ubaidillah Imanu  
NIM/NIP : 1812512024  
Fakultas/Jurusan : Seni Rupa/Desain  
HP/E-mail : 085642604737/banuhilmi59@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, Hak Bebas Royalti *Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah yang berjudul : **PERANCANGAN ZINE GUNUNGAN GREBEG SEKATEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI BUDAYA UNTUK GENERASI MUDA YOGYAKARTA**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti *Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* ini UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencatumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 5 Februari 2024  
Yang menyatakan

Hilmy U Imanu  
NIM 1812512024

## KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada Allah SWT Yang Maha Kuasa untuk segala nikmat dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan perancangan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *ZINE* DIGITAL GUNUNGAN GREBEG SEKATEN SEBAGAI MEDIA EDUKASI GENERASI MUDA YOGYAKARTA” sebagai pemenuhan syarat nilai mata kuliah Tugas Akhir dan penyelesaian pendidikan pada jenjang Strata Satu (S-1) Desain Komunikasi Visual yang diselesaikan dengan niat dan usaha yang sebaik mungkin.

Adanya tugas akhir yang dibuat oleh penulis adalah sebagai bentuk kontribusi berupa karya yang tentunya masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis sangat terbuka dalam menerima kritik atau saran yang membangun supaya penulisan ini dapat menjadi lebih baik kedepannya. Harapannya, perancangan ini dapat menjadi motivasi, inspirasi, wawasan dan referensi yang baik bagi pembaca terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 20 Januari 2024



Hilmy Ubaidillah Imanu

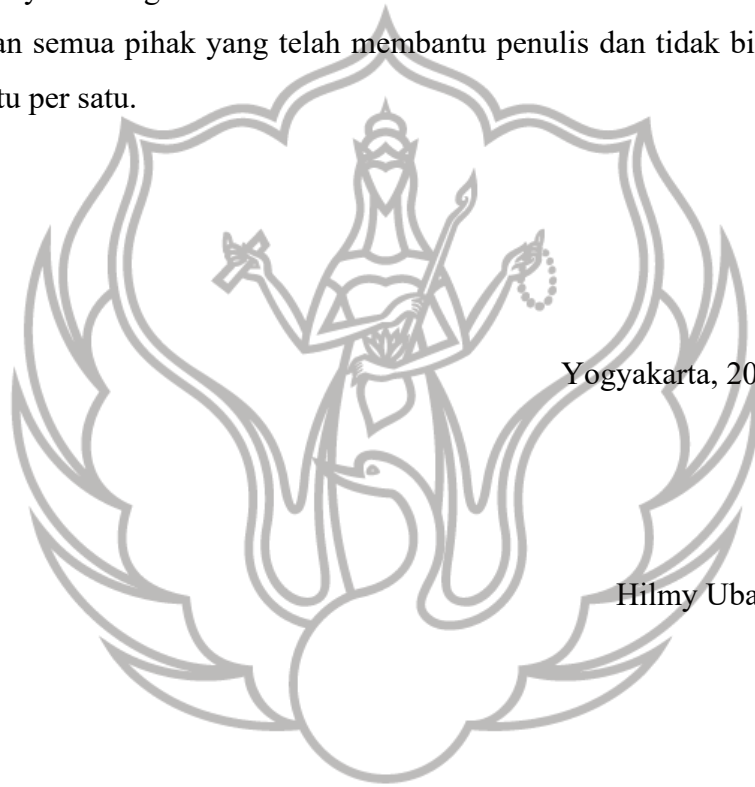


## UCAPAN TERIMAKASIH

Tugas akhir adalah pekerjaan individu, namun perancangan ini tidak bisa selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak. Sehingga diucapkan terima kasih kepada segala pihak yang telah memberi waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membantu dalam proses perancangan. Dengan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.F.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggal Aji, SS., M.A., Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
5. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
6. Edi Jatmiko , S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam proses penyusunan Tugas Akhir
7. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali, atas semua bimbingan dan waktunya.
8. Semua jajaran dosen dan karyawan program studi Desain Komunikasi Visual untuk segala ilmu pengetahuan yang sudah diberikan kepada penulis selama menjalani masa studi.
9. Kedua orang tua penulis, Bapak Yunus Carwono dan Ibu Ririn Rokhayati R. Karena telah menerima segala keluh kesah, memberi motivasi, dan dukungan selama ini.
10. Semua jajaran pengurus The Yogyakarta yang telah memberi waktu, tenaga, dan kesempatan bagi penulis untuk bisa melakukan observasi.

11. Krisna, Kacong dan Panca yang sudah menemani dan memberi motivasi untuk penulis menyelesaikan perancangan.
12. Sahabat-sahabat Prau Layar yang sudah menemani dan menjadi sarana diskusi penulis
13. Rumah Langenarjan dan penghuninya yang sudah menjadi tempat bernaung bagi penulis dalam menyusun Tugas Akhir.
14. Andri TNM dan tim yang sudah menemani hari-hari penulis dengan cerita-ceritanya.
15. Asma dan Iclik yang sudah menemani, membantu dan menghibur dalam menyusun Tugas Akhir.
16. Dan semua pihak yang telah membantu penulis dan tidak bisa disebutkan satu per satu.



Yogyakarta, 20 Januari 2024

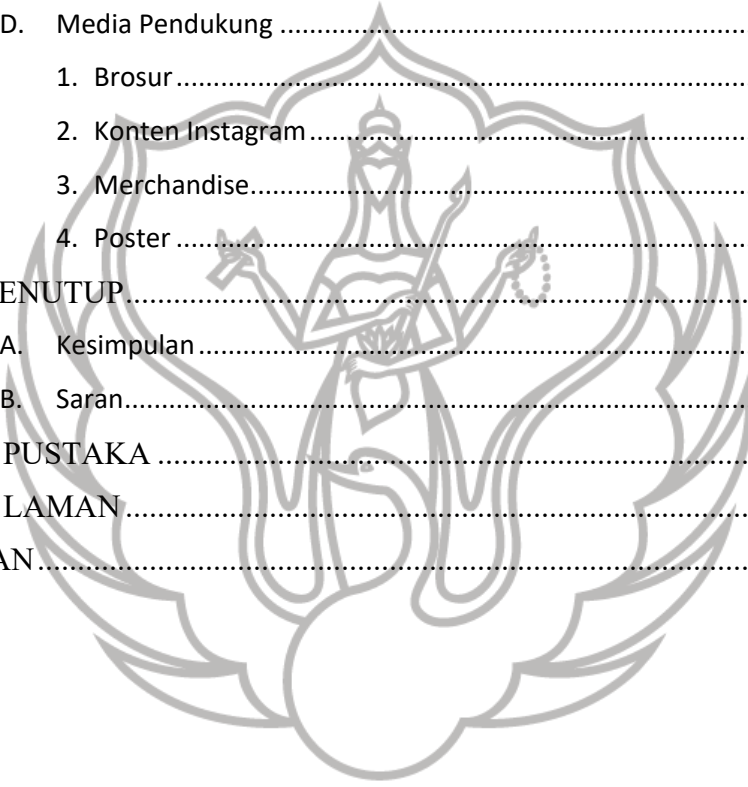
Hilmy Ubaidillah Imanu

## DAFTAR ISI

Proposal Tugas Akhir Perancangan: .....	iii
PERSEMBAHAN .....	v
LEMBAR PERNYATAAN .....	vi
KEASLIAN KARYA .....	vi
LEMBAR PERNYATAAN .....	vii
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
UCAPAN TERIMAKASIH .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
ABSTRAK .....	xvii
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Lingkup Perancangan .....	3
D. Tujuan Perancangan .....	3
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional .....	4
G. Metode Perancangan .....	5
1. Data yang Dibutuhkan: .....	5
2. Metode Pengumpulan Data: .....	5
H. Metode Analisis Data .....	6
I. Skema Perancangan .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	9
A. Studi Eksisting .....	9

B.	Identifikasi Data.....	10
1.	Grebeg Sekaten .....	10
a.	Sejarah.....	10
b.	Prosesi .....	10
2.	Gunungan Grebeg Sekaten.....	11
a.	Pengertian Gunungan.....	11
b.	Jenis-jenis Gunungan Grebek Sekaten.....	11
3.	Fenomena Gunungan Grebeg Sekaten .....	18
a.	Sosial.....	18
b.	Agama .....	19
c.	Ekonomi .....	20
4.	Media Gunungan Grebeg Sekaten.....	20
5.	Dukungan Komunitas.....	22
C.	Pengertian <i>Zine</i> .....	22
D.	Media digital.....	22
E.	Fungsi <i>Zine</i> .....	23
F.	Desain <i>Zine</i> .....	24
G.	Prinsip Desain <i>Zine</i> .....	25
1.	Layout <i>Zine</i> .....	25
2.	Ilustrasi <i>Zine</i> .....	26
3.	Contoh <i>Zine</i> .....	27
H.	Analisis Media .....	28
I.	Analisis Data .....	29
J.	Kesimpulan Analisis Data.....	31
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>		<b>32</b>
A.	Konsep Media .....	32
1.	Tujuan Media .....	32
2.	Strategi Media.....	32
B.	Konsep Kreatif .....	34
1.	Tujuan Kreatif.....	34
2.	Strategi Kreatif .....	34
C.	Program Kreatif.....	35
2.	Media Utama.....	35

3. Media Pendukung .....	58
BAB IV PERANCANGAN KARYA .....	60
A. Ide Visual .....	60
B. Penjaringan Ide Awal .....	62
1. Studi Lay-out Zine .....	62
2. Studi Tipografi .....	64
3. Studi Warna .....	65
4. Studi Ilustrasi .....	66
5. Studi Fotografi .....	67
C. Lay-outing Zine .....	69
D. Media Pendukung .....	80
1. Brosur .....	80
2. Konten Instagram .....	81
3. Merchandise .....	82
4. Poster .....	83
BAB V PENUTUP .....	85
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran .....	86
DAFTAR PUSTAKA .....	87
DAFTAR LAMAN .....	88
LAMPIRAN .....	89





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Definisi Operasional .....	4
Tabel 2. 1 Studi Eksisting .....	9
Tabel 2. 2 5W + 1H.....	29
Tabel 3. 1 Naskah.....	35



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Skema Perancangan.....	8
Gambar 2. 1	<i>Gunungan Jaler</i> .....	12
Gambar 2. 2	<i>Gunungan Estri</i> .....	13
Gambar 2. 3	<i>Gunungan Darat</i> .....	15
Gambar 2. 4	<i>Gunungan Darat</i> .....	16
Gambar 2. 5	<i>Gunungan Pawuhant</i> .....	17
Gambar 2. 6	<i>Gunungan Brama</i> .....	18
Gambar 2. 7	Layout Zine .....	26
Gambar 2. 8	<i>N to M zine, by Nottingham-based studio Waste</i> .....	27
Gambar 2. 9	<i>Poetry on Wheels zine</i> .....	27
Gambar 2. 10	<i>Dark side of typography</i> .....	28
Gambar 3. 1	Layout zine .....	54
Gambar 3. 2	Layout zine .....	55
Gambar 3. 3	Tone Warna Zine.....	56
Gambar 3. 4	Font 1 .....	56
Gambar 3. 5	Font 2.....	57
Gambar 3. 6	Font 3.....	57
Gambar 3. 7	Font 4.....	58
Gambar 3. 8	Contoh Brosur .....	58
Gambar 3. 9	Contoh Desain Sosial Media .....	59
Gambar 4. 1	Reverensi gaya visual.....	61
Gambar 4. 2	Ukiran Yogyakarta .....	62
Gambar 4. 3	Referensi lay-out 1 .....	63
Gambar 4. 4	Referensi lay-out 2 .....	63
Gambar 4. 5	Grid System Zine .....	64
Gambar 4. 6	Monsieur La Doulaise .....	65
Gambar 4. 7	Font Inter .....	65
Gambar 4. 8	Warna Zine .....	65

Gambar 4. 9 Ilustrasi ukiran.....	66
Gambar 4. 10 Ilustrasi Grebeg .....	66
Gambar 4. 11 Ilustrasi Gunungan .....	67
Gambar 4. 12 Fotografi Zine 1.....	67
Gambar 4. 13 Fotografi Zine 2.....	68
Gambar 4. 14 layout Zine 1.....	69
Gambar 4. 15 layout Zine 2.....	70
Gambar 4. 16 Layout Zine 3 .....	71
Gambar 4. 17 Layout Zine 4 .....	72
Gambar 4. 18 Layout Zine 5 .....	73
Gambar 4. 19 Layout Zine 6 .....	74
Gambar 4. 20 Layout Zine 7.....	75
Gambar 4. 21 Layout Zine 8 .....	76
Gambar 4. 22 Layout Zine 9 .....	77
Gambar 4. 23 Layout Zine 10.....	78
Gambar 4. 24 Layout Zine 11 .....	79
Gambar 4. 25 Brosur.....	80
Gambar 4. 26 Konten Instagram.....	81
Gambar 4. 27 Konten Instagram 2.....	81
Gambar 4. 28 Merchandise 1 .....	82
Gambar 4. 29 Merchandise 2 .....	82
Gambar 4. 30 Poster cetak .....	83
Gambar 4. 31 Poster Cetak 2.....	83
Gambar 4. 32 Poster digital.....	84
Gambar 4. 33 Poster Digital.....	84
Gambar 5. 1 Wawancara .....	89
Gambar 5. 2 Pameran The Yogyakarta .....	89
Gambar 5. 3 Display Pameran .....	90
Gambar 5. 4 Dokumentasi karya pameran.....	90
Gambar 5. 5 Pengjung pameran .....	91

## ABSTRAK

Sebuah *Zine* merupakan salah satu media yang bebas dalam mengangkat isu sebagai konten. Tak terkecuali tentang budaya Gunungan Grebeg Sekaten, sebagai budaya Yogyakarta yang mulai hilang makna aslinya dalam pemahaman generasi muda. Perancangan ini memperbarui media yang sudah ada dan menambahkan cakupan serta gayanya sebagai media edukasi budaya. Dalam penyusunannya perancangan ini menggunakan metode yang mengutamakan kebutuhan audiens. Hasil dari perancangan ini berupa desain *zine* online untuk halaman edukasi yang menampilkan pengetahuan dasar terkait Gunungan Grebeg Sekaten yang dapat diakses oleh umum. Dan *zine* yang menjadi sarana pembantu penyebaran budaya Yogyakarta pada masyarakat luar. Berdasarkan survey pengujian yang telah dilakukan, mayoritas suara menunjukkan bahwa audiens suka dengan desain *zine* dan cara akses mudah yang diberikan.

Kata Kunci: Zine Online-Gunungan Grebeg Sekaten-Budaya Yogyakarta

## ABSTRACT

*A zine is one of the media that is free to raise issues as content. Gunungan Grebeg Sekaten is no exception, as the culture of Yogyakarta is starting to lose its original meaning in the understanding of the younger generation. This design updates the existing media and adds its scope and style as a cultural education media. In its preparation, this design uses a method that prioritizes the needs of the audience. The result of this design is an online zine design for an educational page that displays basic knowledge related to Gunungan Grebeg Sekaten that can be accessed by the public. And a zine that becomes an auxiliary means of spreading Yogyakarta culture to the outside community. Based on the testing survey that has been conducted, the majority of votes show that the audience likes the zine design and the easy access provided.*

Keywords: Online Zine, Gunungan Grebeg Sekaten, Yogyakarta Culture

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Keraton Yogyakarta setiap tahunnya selalu mengadakan upacara Grebeg Sekaten pada peringatan Hari Lahirnya Nabi Muhammad SAW. Kata Grebeg berasal dari kata *gumerebeg* yang memiliki makna sifat riuh, ramai dan bising. Gunungan ini merupakan simbol kemakmuran yang kemudian dibagikan kepada masyarakat Yogyakarta. Gunungan ini merupakan representasi dari hasil bumi berupa sayuran dan buah-buahan, serta jajanan pasar. (rengginang). Setiap gunungan memiliki komposisi yang berbeda baik bahan maupun susunan yang ada di dalamnya. Setiap komposisi dalam gunungan ini memiliki filosofi yang dalam akan kebudayaan Yogyakarta. Hal ini merupakan sebuah budaya yang harusnya selalu diturunkan pada generasi penerus yang akan melanjutkan budaya ini. Sayangnya penerusan budaya ini masih dilakukan secara lisan saja, ditambah generasi muda saat ini memiliki kekurangan minat terhadap budaya, perlahan menjadi ancaman terputusnya eksistensi akan makna dan filosofi dari budaya Grebeg Sekaten.

Pengarsipan mengenai Gunungan Grebeg Sekaten ini sebenarnya sudah dilakukan melalui sebuah buku tentang berbagai prosesi kebudayaan yaitu buku “Makanan Terkait Tradisi dan Ritual Masyarakat Jawa” yang ditulis oleh Murdijati. Buku ini sekarang disimpan di Musium Sonobudoyo. Dalam buku ini sudah tercatat mengenai gunungan Grebeg Sekaten dengan cukup lengkap dan detail, mulai dari bahan bahan yang digunakan, komposisi penyusunan, hingga arti dan filosofi dari Gunungan. Sayangnya buku ini hanya dibuat sebagai arsip belaka, bukan sebagai media yang dapat diakses dengan mudah oleh kalangan muda, sehingga penyampaian konten ini masihlah sangat rendah.

Dilansir dari Hipwee.com, Dominasi seni dan budaya barat di tanah air membuat generasi muda menganggap bahwa seni dan budaya tradisional terkesan kuno saat ini. Dampaknya sangat terasa bagi generasi muda yang tidak mau belajar bahkan tidak mengenal seni dan budaya Indonesia. Dari



survei yang dilakukan, ditemukan 52,09% responden yang minatnya masuk dalam kategori rendah, hal ini dikarenakan generasi muda tersebut tidak memiliki perasaan senang, tertarik, perhatian dan tidak ingin terlibat dalam kegiatan kebudayaan. (Hipwee.com, 2019).

Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah media yang dapat mengarsipkan makna dan filosofi Gunung Grebeg Sekaten ini. Khususnya melalui media yang dapat menarik perhatian generasi muda sebanyak mungkin. Sehingga dimasa depan saat terjadi hal-hal yang mengakibatkan acara Grebek Sekaten ditiadakan seperti saat ini, masyarakat dapat dengan mudah memiliki gambaran tentang eksistensi dan nilai-nilai yang ada dalam Grebeg Sekaten meski tak mengalaminya secara langsung. Juga sebagai media pewarisan tradisi yang fleksibel dan mudah di terima oleh generasi muda. Sebuah media yang tidak hanya lewat saja, namun media yang memiliki daya tarik tersendiri bagi pemuda.

*Zine* saat ini menjadi salah satu media dalam mengekspresikan diri yang cukup populer di kalangan pemuda. Fleksibilitas dalam konten dan cara penyampaiannya cenderung membuat anak muda lebih nyaman dalam menikmati isi dari *zine*. Perkembangan dalam desain dan isu yang diangkat perlahan merubah nilai *zine* sendiri, bukan hanya sebagai media penyampaian pesan dan berekspresi, namun juga menjadi karya seni. Banyak kalangan yang memburu *zine* sebagai barang koleksi, bahkan ada banyak pameran *zine* yang sudah diadakan di Indonesia maupun luar negeri. Nilai dari *zine* yang fleksibel ini dapat menjadi media yang sangat efektif dalam menarik perhatian generasi muda terhadap isu-isu yang sebenarnya tidak begitu diminati.

Dengan penggunaan *zine* sebagai media informasi, diharapkan dapat lebih menarik minat kalangan muda untuk mempelajari makna filosofi dalam gunung grebeg sekaten ini. *zine* juga dapat memuat konten dengan lebih komunikatif dan interaktif dengan banyaknya media yang bisa dimasukkan kedalamnya, dan dengan gaya desain yang dapat disesuaikan dengan konten dan *target audience* menjadi faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan informasi dalam media. Juga dapat menjadi trobosan baru dalam pemanfaatan

media yang masih belum kerap digunakan dalam hal yang berhubungan dengan budaya, menjadi nilai plus yaitu memperluas media budaya yang saat ini masih sangat terbatas dan tersegmentasi. Penggunaan *zine* yang merupakan media dengan sistem *volume* juga dapat menjadi langkah awal untuk mengarsipkan budaya-budaya lainnya dikemudian hari melalui *volume* berikutnya. Bukan hanya dalam media digital namun dalam media yang memiliki wujud nyata.

### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *zine* tentang gunung grebeg sekaten sebagai media edukasi budaya kepada generasi muda?

### **C. Lingkup Perancangan**

Berdasarkan permasalahan di atas, akan dikenakan batasan-batasan dalam perancangan ini agar perancangan tetap fokus dan tidak melebar dari tujuan perancangan. Berikut batasan dalam perancangan:

1. Perancangan ini berfokus pada perancangan desain media edukasi yang berupa *zine* yang interaktif dan komunikatif sehingga dapat menarik minat generasi muda untuk mempelajari budaya Gunung Grebeg Sekaten.
2. Target audien yang dituju dalam perancangan ini adalah antara generasi muda hingga menengah, yaitu usia 17-30 tahun.
3. Materi dalam perancangan berfokus pada sejarah, prosesi, bahan, komposisi dan makna dalam Gunung Grebeg Sekaten.
4. Media utama yang akan digunakan adalah *zine*. Namun tidak menutup kemungkinan penggunaan media lain sebagai media pendukung.

### **D. Tujuan Perancangan**

Perancangan karya bertujuan untuk membuat media untuk Gunung Grebeg Sekaten agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat khususnya generasi muda. Sehingga pemuda dapat lebih nyaman dan mudah dalam mempelajari Gunung Grebeg Sekaten.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi *Target Audience*:

Memberi informasi yang lebih lengkap tentang sejarah, prosesi, bahan, komposisi, arti, dan nilai filosofi Gunung Grebeg Sekaten serta memberi media yang dapat dijangkau oleh semua kalangan tanpa persyaratan yang menyulitkan.

### 2. Bagi Pemerintah Yogyakarta:

Memberi media bagi kebudayaan Yogyakarta untuk mengarsipkan budaya dan mengenalkan pada masyarakat luas khususnya generasi muda, serta menjadi media promosi secara tidak langsung.

### 3. Bagi Perancang dan Institusi:

Memberi pengetahuan tentang proses perancangan *zine* sebagai media arsip budaya. Serta memberi referensi bagi mahasiswa Desain komunikasi Visual yang berminat melakukan perancangan yang serupa.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional berguna bagi pembaca agar mudah menentukan kata-kata dalam penulisan ini:

Tabel 1. 1 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi operasional	Indikator
1	Perancangan <i>Zine Digital</i>	Merancang Zine dalam bentuk digital sebagai sebuah media bagi suatu content tertentu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses pembuatan/penciptaan</li> <li>• Zine/Fan Magazine</li> <li>• Media penyalur pikiran independen</li> <li>• Dalam bentuk digital</li> </ul>
2	Gunungan Grebeg Sekaten	Salah satu sajian selamatan yang khusus dibuat dalam selamatan negara dalam upacara grebeg yang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berisi sajian hasil bumi</li> <li>• Dibuat sebagai persembahan</li> <li>• Berbentuk mengerucut seperti gunung</li> </ul>

		memperingati hari Maulid Nabi.	
3	Media Edukasi Budaya	Wadah yang dibuat dengan tujuan pembelajaran dan penyaluran informasi terkait budaya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wadah/tempat</li> <li>• Memberi informasi yang bermanfaat</li> <li>• Berisi isu tertentu terkait budaya</li> <li>• Dapat diakses siapa saja</li> </ul>
4	Generasi Muda Yogyakarta	Ukuran usia antara anak-anak dan dewasa yang berdomisili di Yogyakarta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berusia antara 15 – 30</li> <li>• Memiliki kecenderungan mengekspresikan diri</li> <li>• Tinggal/menetap di Yogyakarta.</li> </ul>

### G. Metode Perancangan

Metode pengumpulan data pada perancangan ini akan menggunakan metode kualitatif:

#### 1. Data yang Dibutuhkan:

##### a. Data Priemer

Data yang didapat melalui wawancara secara langsung, dilakukan untuk mendapat data dari pihak yang terkait secara langsung dalam pembuatan Gunung Grebeg Sekaten dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan sejarah, hingga nilai-nilai dan makna filosofi yang terkandung dalam Gunung.

##### b. Data Sekunder

Data Sekunder berupa data verbal yang di dapat dari literatur yang berkaitan dengan Gunung Grebeg Sekaten, *zine*, media dan arsip sehingga dapat diaplikasikan dalam perancangan dengan baik.

#### 2. Metode Pengumpulan Data:

##### a. Kajian Pustaka

Studi Pustaka akan diambil dari buku, jurnal, skripsi atau karya lainnya yang berhubungan dengan topik peancangan dan teruji keabsahannya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi langsung dari narasumber terkait objek perancangan, agar perancangan dapat sesuai dengan kebutuhan media. Dalam perancangan ini narasumber yang dimaksud adalah pihak terkait dengan Gunungan dan *target audience* dari zine yang akan di rancang.

c. Survei

Survei berisikan pertanyaan berkaitan dengan topik dari perancangan. Nantinya kuesioner akan dibagikan kepada *target audience* secara online, dan setelah mencapai target jumlah responden maka data akan dianalisis.

## H. Metode Analisis Data

Analisis data diperlukan guna mengetahui perilaku dan apa yang dibutuhkan *target audience* terhadap masalah yang dirancang. Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H:

1. *What*

Apa yang menjadi masalah dan kepentingan yang menjadi rujukan untuk pembuatan media arsip ini?

2. *Who*

Siapa *target audience* dalam upaya penyampaian informasi Gunungan Grebeg Sekaten melalui zine ini?

3. *Why*

Mengapa generasi muda kurang tertarik untuk mempelajari tentang Gunungan Grebeg Sekaten dan mengapa generasi muda harus mengetahuinya?

4. *When*

Kapan permasalahan itu terjadi?

5. *Where*



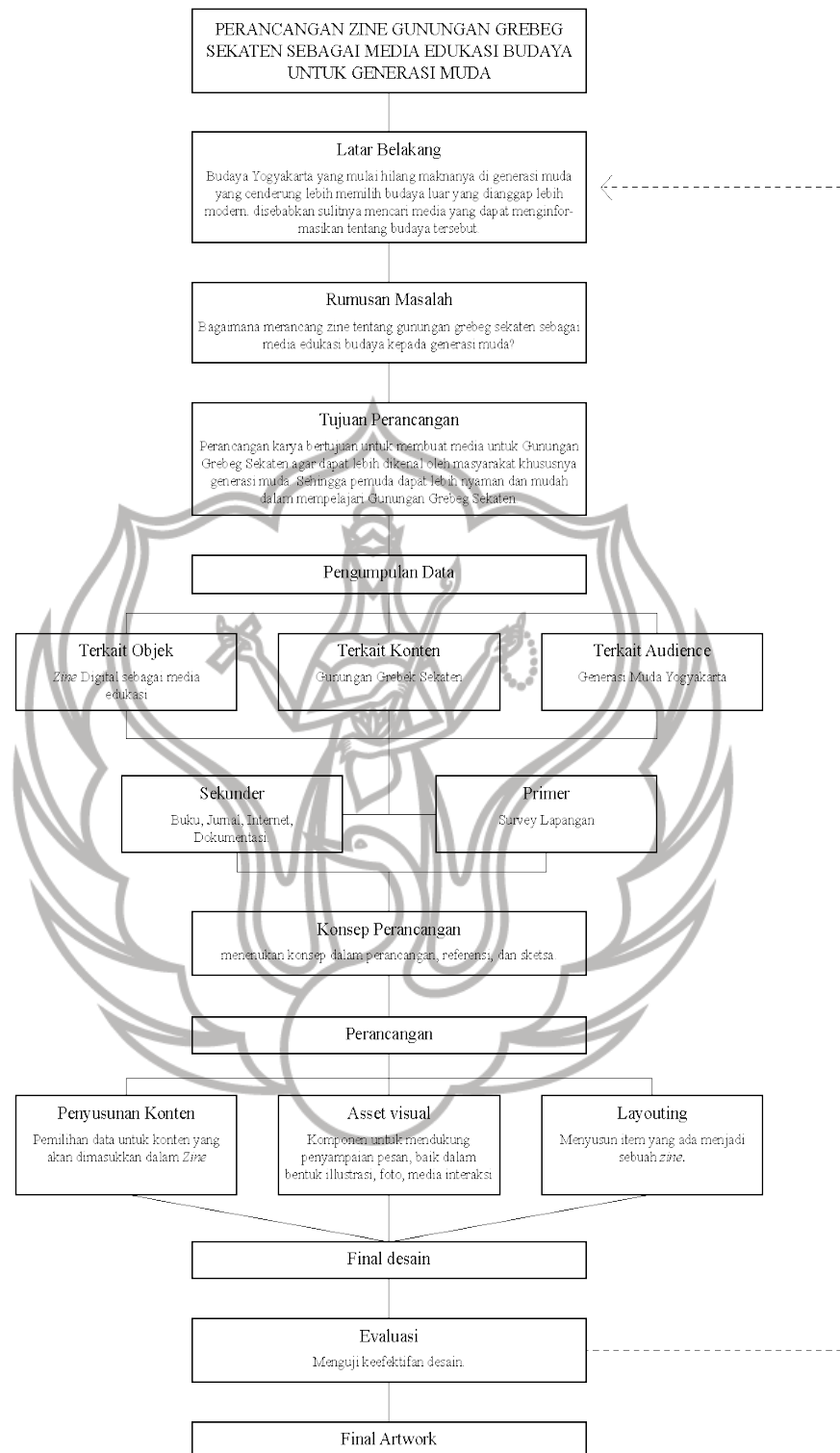
Dimana permasalahan itu terjadi?

6. *How*

Bagaimana pemecahan masalah untuk mengatasi kurangnya ketertarikan generasi muda terhadap hal-hal terkait budaya khususnya Gunung Grebeg Sekaten?



## I. Skema Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan